

Pelatihan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Media Digital *Comic Strips* pada Guru PAUD

^{1*}Juliana, ²Ida Muliawati, ³M. Sayuti, ¹Afni Yan Syah, ⁴Eri Riana Pertiwi

¹Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Banda Aceh,

²Universitas Iskandar Muda,

³Universitas Ubudiyah Indonesia

⁴Universitas Syiah Kuala

Korespondensi: juliana@akimba.ac.id

Abstrak: Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang wajib dikuasai oleh masyarakat di zaman ini. Maka dari itu, penting untuk mengajarkan dan mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak sejak dini. Hal ini disebabkan oleh kemampuan *short and long-term memory* anak masih cepat dalam menguasai Bahasa karena semakin dini anak belajar bahasa asing. Kegiatan Pemberdayaan Berbasis Masyarakat (PBM) ini dilaksanakan di Gampong Batee Linteung Kabupaten Aceh Besar pada sebuah tempat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Ceria Sabeena Kids II. Para guru yang ada di sekolah tersebut tidak memiliki latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris sehingga di sana mereka mengajarkan Bahasa Inggris seadanya kepada siswa-siswanya. Maka sangat penting bagi para guru tersebut untuk mendapatkan program berupa pelatihan cara mengajar Bahasa Inggris menggunakan teknologi sehingga mudah dipahami oleh para peserta didik dan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Guru-guru di sana membutuhkan bimbingan dalam menerapkan media pembelajaran Bahasa Inggris digital berbasis multimedia. Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Juni 2024. Jumlah peserta yang terlibat adalah 8 orang guru PAUD. Adapun solusi yang ditawarkan dalam kegiatan PBM ini adalah 1) Meningkatkan kualitas guru-guru PAUD mitra melalui pelatihan pengajaran bahasa Inggris menggunakan media digital *Comic strips* menggunakan aplikasi *Canva*, dan 2) Pendampingan bagi guru serta praktik pengajaran bahasa Inggris di kelas.

Kata Kunci: Digital *Comic Strips*, Bahasa Inggris, Guru

Abstract: English is a global language that people must master today. Therefore, teaching and introducing English to children from an early age is important. This is because children's short and long-term memory abilities are still fast in mastering language because the earlier children learn foreign languages. This activity was carried out in *Gampong Batee Linteung*, Kecamatan Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar at a Ceria Sabeena Kids II Early Childhood Education (PAUD). The human resources at the school do not have a background in English education so they teach basic English to their students. Therefore, teachers need to receive training in how to teach English using technology and make it easy for students to understand. Learning becomes more fun. Teachers need guidance in implementing multimedia-based digital English learning media. This training was held on Tuesday 8 June 2024. The number of participants involved was 8 PAUD teachers. The solutions offered in this activity are 1) Improving the quality of PAUD teachers through English language teaching training using digital media *Comic strips* using the *Canva* application, and 2) Mentoring teachers and English teaching practices in the classroom.

Keywords: Digital *Comic Strips*, English, Teacher.

PENDAHULUAN

Gampong Batee Linteung merupakan sebuah desa yang terdapat di Kecamatan Simpang Tiga, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh, Indonesia. Desa ini adalah sebuah desa kecil yang sebagian besar

masyarakatnya berprofesi sebagai petani dengan penghasilan menengah ke bawah. Ceria Sabeena Kids II adalah mitra yang kami pilih di program ini. PAUD ini memiliki 80 siswa yang terdiri dari 38 siswa perempuan dan 42 siswa laki-laki. Sekolah ini merupakan satu-satunya PAUD sederhana yang ada di lingkungan desa.

Tim pengabdian dan mitra telah merumuskan permasalahan melalui wawancara awal yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 21 Maret 2023 di PAUD Ceria Sabeena Kids II. Berdasarkan wawancara awal antara ketua pengusul dengan kepala sekolah mitra, ditemukan fakta-fakta berikut:

Permasalahan layanan/manajemen

PAUD Ceria Sabeena Kids II merupakan salah satu sekolah yang lumayan banyak diminati para siswa, khususnya di Gampong Batee Linteung dan desa-desa sekitarnya. Hal ini terbukti dengan semakin bertambahnya siswa dari tahun ke tahun. Walaupun keadaan sekolah sederhana tetapi tidak mengurangi minat para orang tua untuk mendaftarkan anak-anak mereka di PAUD ini. Hal ini dikarenakan biaya Pendidikan di sekolah ini relatif murah dan juga sekolah ini memberikan bantuan biaya sekolah gratis bagi anak yatim/piatu. Dengan bertambahnya murid dari tahun ke tahun maka PAUD ini memiliki kesulitan dalam mengatur dan menyimpan data- data siswa. Selain itu, mereka juga kesulitan jika sewaktu-waktu membutuhkan laporan tentang data siswa. Selama ini, mereka hanya mencatat di buku pendaftaran jika ada siswa yang mendaftar.

Permasalahan Pengajaran

Selama ini para guru PAUD Ceria Sabeena Kids II kurang memperhatikan pengajaran Bahasa Inggris. Selain itu, para guru tidak memiliki latar belakang jurusan Bahasa Inggris menjadi kendala tersendiri dalam proses pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa. Anak usia dini tidak takut melakukan kesalahan dalam belajarnya sehingga membuat mereka menjadi fast learner karena penguasaan bahasa yang mudah cepat¹. Guru masih belum mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Dikarenakan minimnya kompetensi guru dalam hal ini memunculkan sejumlah masalah dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan para guru belum bisa menggunakan media pembelajaran secara maksimal.

Pada zaman ini, penggunaan media berbasis teknologi dengan multimedia bukan merupakan hal yang tabu pada setiap kegiatan². Derasnya kemajuan teknologi yang menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa tidak selaras dengan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi³. Tidak sedikit guru di Indonesia menghadapi sejumlah kendala dalam penguasaan teknologi yang menunjang proses belajar mengajar di kelas. Beberapa kendala tersebut yaitu: 1) guru belum melakukan perubahan yang optimal dalam melaksanakan pembelajaran, 2) guru memiliki waktu terbatas untuk mempersiapkan pembelajaran menggunakan teknologi, 3) guru memiliki akses terbatas terhadap sumber informasi, 4) pelatihan guru untuk pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran masih terbatas, 5) peraturan tentang pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran masih belum jelas⁴.

English Proficiency Index (EPI) 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 86 dunia dengan kategori rendah (*low proficiency*) untuk kemampuan Bahasa Inggris⁵. Posisi ini lebih rendah dibandingkan dengan Malaysia. Hal ini merupakan temuan yang tidak sejalan dengan perkembangan teknologi Pendidikan Indonesia. Ditambah lagi pada zaman ini perhatian penuh pada manajemen pembelajaran

sangat dibutuhkan untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan teknologi ⁶⁻⁷.

Beberapa persoalan yang dapat disimpulkan:

1. Keinginan untuk mewujudkan pengajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan bagi peserta didik belum terealisasi karena para guru belum mampu mengajarkan Bahasa Inggris secara optimal.
2. Para guru belum mampu menggunakan teknologi digital sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris
3. Sekolah belum mempunyai sistem administrasi data siswa yang baik.

Media pembelajaran yang masih sangat minim sehingga menjadikan proses belajar mengajar di kelas menjadi kurang menarik. Sebuah penelitian yang berjudul "*Teaching English for Young Learners Using A Digital Comic Strip*" pada tahun 2015 menyebutkan bahwa mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media komik digital pada anak usia dini sangat disarankan karena dapat menciptakan suasana dan pengaruh positif terhadap penguasaan materi Bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan media komik digital dapat mengurangi biaya yang harus dikeluarkan guru untuk menyediakan media pengajaran yang baik ⁸.

Penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan komik strip menjadikan siswa lebih cepat mengingat kosa kata yang mereka dapatkan karena visual dari komik yang berwarna membuat pembelajaran menjadi lebih menarik untuk diperhatikan ⁹. Hal ini membuat suasana belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Sesuai dengan fenomena di dunia Pendidikan saat ini, terobosan berupa media pembelajaran sangat dibutuhkan guna membantu para guru dan siswa dalam mengintegrasikan keterampilan mereka dalam proses belajar mengajar. Generasi siswa pada zaman ini disebut dengan generasi alfa, dimana mereka merupakan generasi pembelajar visual ^{10,11}. Generasi ini kebanyakan memvisualisasikan informasi guna membantu mereka menangkap informasi dengan mudah dan hal ini dapat menarik motivasi mereka dalam belajar ¹². Penggunaan teknologi *Digital Comic Strips* merupakan salah satu hal yang dapat menarik minat siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan model pembelajaran klasikal dimana kegiatan penyampaian pelajaran yang biasanya dilakukan dengan berceramah di kelas dan diskusi ¹³⁻¹⁴. Model ini biasanya digunakan dalam kegiatan pelatihan. Serangkaian acara pada pelatihan ini dilakukan secara luring atau tatap muka langsung. Jumlah mitra yang terlibat dalam pelatihan ini sebanyak 8 orang guru PAUD. Materi yang diberikan adalah penyampaian materi mengenai penggunaan Media Digital *Comic strips* Berbasis Multimedia. Dilanjutkan dengan sesi pendampingan berupa *workshop* dimana para guru membentuk kelompok untuk menciptakan materi pengajaran Bahasa Inggris menggunakan *Digital Comic Strips*. Hasilnya dipresentasikan berupa *power point* supaya mudah dipahami oleh para guru untuk dapat menentukan apa saja yang akan diterapkan ketika kelas berlangsung. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman guru dalam memahami fungsi *Digital comic strips* dalam menunjang pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Pelatihan dan Pendampingan Pengajaran Bahasa Inggris menggunakan Digital Comic Strips. Ada 5 tahapan dalam pelaksanaan kegiatan PBM Pelatihan dan Pendampingan ini antara lain:*

1. Tahap Identifikasi Masalah

Di tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak mitra yaitu PAUD Ceria Sabeena Kids II. Untuk mendapatkan info mendalam, ketua pengusul PBM mewawancarai kepala sekolah terkait pengajaran Bahasa Inggris pada siswa PAUD tersebut. Ketua PBM juga menanyakan seputar penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar khususnya Bahasa Inggris. Tim pengabdian akan memberikan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pihak mitra. Dengan dilakukannya wawancara ini, tim PBM mendapatkan gambaran tentang tingkat kemampuan para guru dalam penggunaan media teknologi dalam pembelajaran. Tim PBM juga mendapatkan informasi tentang pengalaman guru PAUD memanfaatkan teknologi Ketika mengajarkan Bahasa Inggris.

2. Tahap Informasi dan Tawaran Solusi

Tim PBM mencoba mengolah informasi yang didapatkan ketika mewawancarai kepala sekolah. Solusi yang tim PBM tawarkan adalah dengan mengadakan pelatihan kepada guru-guru PAUD Ceria Sabeena Kids II mengenai penggunaan *Digital Comic Strips* sebagai salah satu media teknologi digital yang dapat digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris. Beberapa siswa dilibatkan dalam hal ini dengan tujuan untuk mengetahui proses dan output dari pembelajaran kolaboratif ini.

3. Menyusun Materi Pelatihan

Pada tahap ini, penyusunan materi berupa powerpoint dilakukan untuk dipresentasikan kepada guru PAUD sebagai peserta pelatihan. Materi berupa pengenalan media pembelajaran berupa comic strips dan juga penggunaan *Digital Comic Strips* dalam pengajaran Bahasa Inggris untuk siswa PAUD dan materi-materi yang dapat digunakan dalam penggunaan *Digital Comic Strips*. Materi pembelajaran khusus yang menggunakan aplikasi *Canva*. Para guru akan diajarkan cara mendesain dan mengembangkan *comic strips* sesuai dengan tema yang mereka ajarkan di kelas.

4. Pelaksanaan pelatihan

Pada tahap ini tim PBM melakukan pelatihan dan sosialisasi. Pada pelatihan ini, para peserta mendapatkan pengetahuan berupa informasi yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teknologi *Digital Comic Strips* berbasis multimedia dalam menunjang pembelajaran. Para peserta pelatihan diberikan tugas untuk menciptakan media komik yang ingin mereka ajarkan ke siswa PAUD dengan memanfaatkan teknologi *Digital Comic Strips* melalui aplikasi *Canva*.

Tabel 1 : Rencana Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan Pelatihan	Kegiatan Peserta
Pembukaan :			
1.	10 menit	1. mengucap slam	1. Menjawab salam

		2. Menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Menyampaika materi / pokok bahasan	2. Mendengarkan dan memperhatikan
2	180 menit	Pelaksanaan : Menjelaskan materi pelatihan secara berurutan dan teratur. Materi : 1. Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini 2. Merancang Digital <i>Comic Strips</i>	Menyimak, memperhatikan
3.	30 menit	Evaluasi : Meminta guru menjelaskan tentang: Komik yang sudah mereka rancang	Tanya jawab.
4.	5 menit	A. Penutup : 1. Mengucapkan terimakasih 2. Mengucapkan salam.	Menjawab salam

Di awal pelatihan, narasumber akan memberikan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran Bahasa Inggris terlebih dahulu untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan dasar Bahasa Inggris guru PAUD sebelum mendapat materi pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini. Selanjutnya akan dikenalkan dengan aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain *comic strips* dan beberapa *website* yang bisa digunakan sebagai referensi mengajar menggunakan digital *comic strips*. Untuk menciptakan sebuah *comic strip* dibutuhkan ide cerita dan beberapa gambar. Masalah utama yang biasa ditemukan adalah para guru kurang mampu dalam menggambar dengan baik. Pada PBM ini akan diajarkan cara mendesain komik dengan aplikasi *Canva*. Menggunakan aplikasi ini, para guru tidak perlu khawatir dengan kemampuan menggambarnya karena berbagai macam gambar bisa dengan mudah dipilih dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan para guru ¹⁵.

5. Proses Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan dengan mereview materi di akhir kegiatan pelatihan. Pemberian angket pertanyaan terbuka guna mengukur pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan dan kebermanfaatan kegiatan pelatihan ini bagi para guru.

B. Pendampingan penggunaan Teknologi untuk manajemen Pendaftaran siswa Baru Pada bagian ini akan diajarkan cara memanfaatkan aplikasi googleform untuk pendaftaran siswa baru PAUD Ceria Sabeena Kids II.

Diharapkan dengan pengetahuan ini, administrasi dan data siswa maupun data lainnya dapat lebih terorganisir.



Gambar 1 & 2: Kegiatan Pelatihan

Pengetahuan para guru tentang manfaat teknologi dalam pembelajaran khususnya Bahasa Inggris masih sangat minim. Mereka tampak antusias dalam mempelajari dan merancang bahan ajar berupa komik dan juga banyak memberi pertanyaan tentang media dan bahan ajar.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan sebagai Upaya bertukar pikiran dengan para guru PAUD sehingga informasi ini bisa bertambah disertai pengetahuan bagi mereka. Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya bahwa tujuan pelaksanaan PBM ini untuk membuka wawasan dan pengetahuan para guru terkait penggunaan media teknologi digital dalam pengajaran Bahasa Inggris. Diharapkan setelah kegiatan ini selesai dilaksanakan, para guru di PAUD Ceria Sabeena Kids II lebih mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dalam hal ini adalah teknologi Digital *Comic Strips* melalui aplikasi *Canva* dalam pengajaran bahasa Inggris kepada para siswa. Tim PBM akan melakukan evaluasi dan monitoring setelah pelaksanaan PBM guna melihat hasil dari pelatihan yang telah dilaksanakan.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini merupakan bentuk pengenalan dan penguatan prinsip-prinsip dan metode mengajarkan bahasa Inggris secara kreatif dan menyenangkan. Tema pada pelatihan ini adalah *Teaching English for Young Learners (TEYL)*. Pada pelatihan ini, narasumber memberikan informasi dan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang mudah dan menarik sesuai usia anak PAUD. Pada pelatihan ini juga diberikan informasi seputar *website- website* materi Bahasa Inggris yang mudah diakses dan dijadikan referensi pengajaran Bahasa Inggris bagi para guru PAUD. Dua hal yang akan dievaluasi adalah evaluasi umpan balik dari peserta tentang tingkat kepuasan dan manfaat program pelatihan dengan membagikan angket. Evaluasi yang kedua adalah evaluasi internal yang dilakukan tim PBM ini. Pada tahap akhir dari evaluasi adalah refleksi atau keberlanjutan dari kegiatan PBM. Diharapkan setelah pengabdian ini dilakukan, para guru PAUD Ceria Sabeena Kids II dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam pengajaran Bahasa Inggris kepada para siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami kepada Pihak Sekolah PAUD Ceria Sabeena Kids II, para guru, mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu jalannya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Prasetyaningsih R. Meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui bermain gambar pada kelompok B PAUD Kuncup Mekar Wiro Bayat Klaten. *Jurnal Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. 2013;1(1):1–64.
2. Ratnaningrum I, Jazuli M, Raharjo TJ, Widodo W. Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. In: *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. 2023. p. 1204–9.
3. Dharma KY, Sugihartini N, Arthana IKR. Pengaruh penggunaan media virtual reality dengan model pembelajaran klasikal terhadap hasil belajar siswa di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2018;15(2).
4. Siahaan S. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan, Dan Harapan. *Jurnal Teknodik*. 2015;321–32.
5. EF-EPI. EF English Proficiency Index. EF EPI EF Índice EF de nivel de inglés. 2022;27.
6. Budiman MA. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kelas Bahasa Inggris. *Semantik*. 2012;2(1).
7. SUHARDIANA IPA. Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2019;4(1):92–102.
8. Adi Ana IKT. Teaching English for Young Learners Using a Digital Comic Strip. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2015;48(1–3).
9. Juliana J. The Effect of Using Comic Strips on Students' Motivation in Mastering Vocabulary. *JETLi: Journal of English Teaching and Linguistics*. 2021;2(2):65–71.
10. Ahmadi F, Ibda H. Konsep dan aplikasi literasi baru di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. CV. Pilar Nusantara; 2019.
11. Prismanata Y, Sari DT. Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0. In: *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*. 2022. p. 37–43.
12. Nurrita T. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*. 2018;3(1):171–87.
13. Fitriana S, Maulieftha AD, Dewi RP, Fadillah CN. Implementasi Model Pembelajaran Klasikal dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu Tahun 2022. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*. 2023;4(1):1–8.
14. Fitriana S, Maulieftha AD, Dewi RP, Fadillah CN. Implementasi Model Pembelajaran Klasikal dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK PERTIWI 1 Kota Bengkulu Tahun 2022. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*. 2023;4(1):1–8.
15. Setiyawati ES, Muktedir A, Parmadie B. Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 2022;1(2):108–20.